



CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS - FATECS
CURSO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
HABILITAÇÃO EM JORNALISMO
DISCIPLINA: MONOGRAFIA
PROFESSORA ORIENTADORA: MAÍRA CARVALHO
ÁREA: AUDIOVISUAL

Harry Potter e o Cálice de Fogo

Análise das adaptações para o cinema e videogame

Carolina Sampaio Nonato
20561486

Brasília
junho de 2009

Carolina Sampaio Nonato

Harry Potter e o Cálice de Fogo

Análise das adaptações para o cinema e videogame

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Prof . Máira Carvalho

Brasília
junho de 2009

Carolina Sampaio Nonato

Harry Potter e o Cálice de Fogo

Análise das adaptações para o cinema e videogame

Trabalho apresentado à Faculdade de Tecnologia e Ciências Sociais Aplicadas, como requisito parcial para a obtenção ao grau de Bacharel em Comunicação Social com habilitação em Jornalismo no Centro Universitário de Brasília – UniCEUB.

Banca Examinadora

Prof. Maíra Carvalho
Orientadora

Prof. Cláudia Busato
Examinador

Prof. Paulo Paniago
Examinador

Brasília
Junho de 2009

Agradecimentos

Em primeiro lugar, agradeço à minha família por incontáveis momentos de compreensão que tiveram comigo, que só pensava na monografia. Agradeço também a todos meus amigos por aceitarem o fato que fiquei um pouco afastada durante esse semestre. Muito obrigada à Maíra, a orientadora mais doce do planeta, que me ajudou a realizar esse trabalho. Por último, às meninas do fandom jpop/kpop, por me darem o relaxamento que precisava entre um capítulo e outro.

RESUMO

Adaptar um livro é um desafio para os cineastas, pois a literatura tem a capacidade de criar cenários, ambientes e situações que muitas vezes não são possíveis de serem recriadas em um filme. As adaptações para jogos de videogame muitas vezes são lançadas no mesmo dia do lançamento do livro, ou até antes, deixando de ser apenas uma versão “jogável” do filme para muitas vezes complementarem a história que não pode ser inserida no cinema. Quais são as diferenças entre um livro e suas adaptações para cinema e jogo de videogame? Porque um roteirista resolve incluir uma cena a mais ou não colocar aquele personagem que parecia importante? O jogo sempre busca somente a interação e não se preocupa com a história original? Utilizando o livro, filme e jogo de videogame de *Harry Potter e o Cálice de Fogo* da autora J. K. Rowling, foram feitas comparações e análises sobre as diferenças e semelhanças entre as linguagens literária e audiovisual e como são utilizadas em cada situação. Também foram estudadas as influências de diferentes mídias na construção de uma mesma história, em que dependem questões intrínsecas como tempo, interatividade e a própria subjetividade de cada produtor de conteúdo.

Palavras-chave: adaptação, cinema, linguagem, literatura, Harry Potter, videogame

Sumário

1 Introdução.....	6
2 Histórias da criatividade.....	9
2.1 Literatura: a construção da imaginação.....	9
2.2 Cinema: sentimentos visuais	10
2.3 Videogame: a arte da interação.....	12
3 Adaptações.....	15
3.1 Tradução literária e adaptação linguística	15
3.2 Da literatura ao cinema.....	17
3.3 Do cinema ao videogame	19
3.4 Semiótica da intertextualidade.....	21
4 Harry Potter e o Cálice de Fogo	23
4.1 O livro	23
4.1.1 Sinopse	23
4.1.2 A autora: J. K. Rowling.....	24
4.2 O filme	24
4.2.1 Produção.....	24
4.2.2 O diretor: Mike Newell	25
4.3 O jogo	26
4.3.1 Jogabilidade.....	26
4.3.2 A empresa: Eletronic Arts.....	27
5 Modificações, alterações e adaptações	28
5.1 Narração	28
5.2 Personagens x Atores.....	28
5.3 Fatos excluídos e criados	29
5.4 Cenários e Ambientes.....	31
5.5 Análise das cenas/fases do Torneio Tribruxo	32
6 Considerações finais	36
Referências.....	37

1 Introdução

O recurso da adaptação da linguagem para outras mídias sempre foi amplamente utilizado desde a era antiga. Desde o surgimento do cinema, livros se transformam em filmes, histórias em quadrinhos se transformam em jogos, séries de TV viram animação, entre outros. Um dos motivos é a necessidade humana de ter aquilo que gosta o mais próximo possível de si, em diversas plataformas. Eventualmente algo novo ocorrerá e um novo estudo terá que ser feito.

Um importante aspecto da presente pesquisa é a fidelização da linguagem na hora da adaptação. E aqui abre-se espaço para falar sobre “versão”. Como toda adaptação, ela não é cem por cento fiel ao original, pois isso seria impossível. Para os cineastas e roteiristas, adaptar um livro é um desafio, pois na literatura não há fronteiras para a realidade nem para a imaginação. Mesmo com toda tecnologia do século XXI para se criar os chamados efeitos especiais e visuais, a linguagem do cinema é diferente da linguagem literária, inclusive pelo seu curto período de exibição: frequentemente apenas uma ou duas horas, enquanto um livro pode ter facilmente mais de mil páginas.

Muitas vezes, quando um livro é adaptado para o cinema a próxima etapa é criar jogos de videogame. Segundo a Federação Paulista de Esportes Eletrônicos (FPEE), em 2005, a indústria de *games* movimentou US\$ 27 bilhões. O mercado de pessoas interessadas em ver seus filmes preferidos em uma plataforma de videogame aumentou consideravelmente.

Utilizando como base para o estudo o livro de 2000 da escritora J.K Rowling, o filme de 2005 do diretor Mike Newell e do roteirista Steve Kloves e o jogo de 2005 para PC da EA Games, *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, foi criado um comparativo e foram feitas análises dos efeitos disso entre a história/roteiro das três mídias diferentes e foi trabalhada a hipótese de, por serem mídias diferentes e a adaptação da história do livro muda em cada versão, essa tradução não pode substituir a original.

A problematização da pesquisa segue a linha que busca analisar a adaptação do livro para o filme, em seguida para o jogo de videogame e a diferença entre os recursos utilizados em cada mídia.

A percepção do tempo passa diferente no videogame. Um jogo com 40, 50 horas para ser finalizado é um jogo comum, já esperado pelos jogadores. Por esse motivo, muito mais que o cinema, que tem limite de horas, os jogos podem ir mais fundo na história do livro, inserindo lá elementos que não puderam ser apreciados no cinema.

O recurso de utilizar no videogame o que não foi usado no cinema é frequentemente usado por grandes empresas atualmente. São fechados contratos com as fabricantes de jogos para colocar elementos surpresa nas adaptações. Foi o caso dos filme e jogo *O Incrível Hulk* (*The Incredible Hulk*, EUA, 2008, direção de Louis Leterrier e jogo da fabricante Edge of Reality), baseado não em um livro, mas em uma história em quadrinhos. A Marvel, empresa que detem os direitos da adaptação, já estava planejando um próximo filme, do *Capitão América* (*Jack Kirby e Joe Simon, 1941*) e, por motivos de duração, não inseriu o personagem no filme do *Incrível Hulk*, mas inseriu no jogo. Foi um jeito de chamar a atenção dos jogadores para o que virá e assim causar ansiedade nos consumidores.

O objetivo geral da pesquisa é analisar as adaptações para filme e *videogame* do livro da autora J. K. Rowling, *Harry Potter e o Cálice de Fogo* e traçar as diferenças e semelhanças das três formas de mídias, que, por serem tão particulares, produzem adaptações únicas.

Ao ler o livro, assistir ao filme e finalizar o jogo, será possível traçar um paralelo entre as linguagens utilizadas nas três plataformas. Os objetivos específicos são conhecer as histórias da literatura, cinema e videogame, aprofundar conhecimentos sobre a adaptação e analisar e produzir um estudo diferente sobre o assunto, que na maioria das vezes se abstem unicamente à literatura e cinema.

Como procedimentos metodológicos, será realizada pesquisa documental e um estudo comparado entre o livro *Harry Potter e o Cálice de Fogo*, da escritora J. K. Rowling, e suas adaptações, para o cinema pelo diretor Mike Newell e roteirista Steve Kloves e para o jogo para PC da EA Games. Além disso, para fundamentar a monografia, será utilizada pesquisa bibliográfica, que irá abranger tanto o objeto estudado quanto o instrumental de análise.

Para estudar os três tipos diferentes de mídias, a semiótica é o método mais indicado, pois abrange maior possibilidade de análise. No livro *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação* (2005), organizado por Luiz Carlos Assis lasbeck explica que trabalhar semioticamente um objeto de pesquisa significa relacioná-lo

com o maior e mais significativo número e natureza de possibilidades que ele comporta, buscando compreendê-lo em movimento, dinâmico e operante, ainda que tais relações possam, eventualmente, estabelecer paradoxos incontornáveis. As pesquisas não fecham o assunto do objeto e constantemente não permitem que o pesquisador termine a pesquisa. Sempre haverá como ir mais adiante na exploração de um objeto, cuja complexidade cresce na medida da propagação do nosso entendimento.

O segundo capítulo da monografia aborda os três grandes temas principais do estudo: literatura, cinema e videogame, traçando um panorama da história de cada um. No terceiro é tratada a adaptação das três mídias e como elas se relacionam historicamente. Para isso, são utilizados quatro subtemas: a literatura e a adaptação linguística; da literatura ao cinema; do cinema ao videogame e a intertextualidade das adaptações.

O quarto capítulo é o que explica a história e particularidades do livro, filme e jogo, além da autora J.K.Rowling, o diretor Mike Newell e a produtora E.A. Games.

O quinto capítulo é a análise, que foi dividida entre personagens, fatos novos, cenários, análise de cenas específicas e apontamentos finais.

Por último, encontram-se as considerações finais.

2 Histórias de criatividade

2.1 Literatura: a construção da imaginação

É antiga a relação da palavra com o homem. A escrita foi o meio considerado mais confiável nos tempos antigos, de se comprovar alguma coisa. No século XXI, é utilizada para firmar negócios, adquirir propriedades e sentenciar vidas.

A história da escrita passa pela história do homem. Silvio Romero (2002), explica que desde sua criação, em 4000 a.C na Mesopotâmia até a elaboração do alfabeto por pedido do imperador Carlos Magno no fim do século VIII, escrever era sinônimo de contar um fato. Não havia até então nenhum tipo de texto chamado “literário”. Foi na Grécia antiga que filósofos desenvolveram a filosofia, a dramaturgia e a poesia, expandindo assim o alcance do que era escrito.

Para Faraco e Moura (1988) um texto literário é caracterizado por sete fatores: sua relação com o mundo, a existência de coerência, a linguagem utilizada, o caráter conotativo, a plurissignificação, a possibilidade de ser interpretado e não apenas compreendido e a norma que o rege.

Os autores explicam que a relação com o mundo é a maneira que o autor cria as situações, os ambientes e seus personagens. O que é criado não é real, mas não quer dizer que não seja semelhante ao que existe. A existência de coerência não se aplica ao que é real ou não na literatura, já que o autor tem liberdade para criar o que ele imaginar. No entanto, é necessária a coerência nessas próprias invenções, não se admitindo contradições.

Outro fator é a linguagem utilizada, que talvez seja um dos mais importantes. Por meio do modo de escrever, um autor pode ou não atingir certo público. Um escritor de livros infanto-juvenis não deve usar a mesma linguagem de um escritor de livros de auto-ajuda, por exemplo. A linguagem não é mais somente função de veículo, ela passa a se tornar conteúdo. Quanto à conotação, a literatura é aberta a criação de significados, portanto, essencialmente conotativa.

A linguagem literária abre espaço para a plurissignificação. Aspectos como a vida de cada autor e o tempo que a obra foi escrita e lida são fatores que dão margem para infinitas interpretações. Ainda hoje quando algumas obras antigas são lidas, novos estudiosos encontram significados nunca antes vistos. Faro e Moura

(1988) explicam que quanto à interpretação, é necessário que o leitor, ao ler um livro, consiga abstrair alguma coisa, imaginar e criar um significado. Além disso existe na literatura a chamada “licença poética”. Isso significa que o autor não tem a obrigação de escrever de forma gramaticalmente correta se ele não quiser.

Esses fatores são todos característicos dos textos literários, mas não são necessários todos em todos eles. A literatura consegue ir além de normas rígidas, explorando universos e criando novas formas. Não há como se conhecer a verdadeira intenção de um autor sem compreender profundamente o seu mundo interior, por exemplo. A literatura, ao longo de tantas gerações, ainda é desde arma política e instrumento de estudo à forma de fazer milhões de pessoas se apaixonarem.

2.2 Cinema: sentimentos visuais

Contar a história do cinema é um processo complicado, porque seu início depende exclusivamente da pessoa que a conta. O desejo de se criar o simulacro do real, a ilusão do movimento, existe desde os primórdios da civilização humana e alguns aparelhos foram inventados para se produzir movimento a partir de imagens como o thaumatrópio, o nefascistoscópio, praxinoscópio e zoopraxinoscópio.

No entanto, segundo Joari Reis no livro *Breve História do Cinema* (1995), uma data oficial é a de 28 de dezembro de 1895, quando os irmãos Auguste e Louis Lumière utilizaram o seu novo invento, chamado cinematógrafo, para exibir para 33 pessoas *L'Arrivée d'un Train à La Ciotat*, o que ficaria conhecido como a primeira exibição pública de um filme na história.

Documentários e ficções de poucos minutos são os primeiros gêneros que existiram. Joari Reis explica no livro *Breve História do Cinema* (1995), que a narração, ainda rudimentar, pôde ser vista nos filmes do americano Edwin Porter, *A vida de um bombeiro americano* (1902) e *O grande assalto ao trem* (1903). O último marca o começo do chamado western nos Estados Unidos. O americano David W. Griffith é considerado o criador da linguagem cinematográfica. Em 1915, realizou o primeiro longa-metragem americano, *Nascimento de Uma Nação* e com isso inaugurou o chamado cinema Hollywoodiano.

Até então, a França e a Itália eram os grandes produtores de filmes no mundo, mas com a Primeira Guerra Mundial, toda a indústria de cinema europeia caiu em declínio. Nessa mesma época, segundo Joari Reis, os Estados Unidos passaram à frente e diversos produtores saíram de Nova York para Hollywood, uma cidade propícia para filmagem, pois tinha dias ensolarados quase o ano todo.

No livro *História do Cinema Mundial* (2006), Mascarello conta que quando foram fundados os estúdios de cinema mais importantes como Fox, Universal e Paramount, o cinema passou a ser considerado um negócio e não mais um *hobbie*. Começaram a se destacar comédias de Charlie Chaplin, Buster Keaton e Douglas Fairbanks.

Como alternativa ao cinema de Hollywood, outros países também investiam em produções próprias. Segundo Mascarello, na França os cineastas começaram um estilo chamado de Impressionista Francês, em que se destacaram Abel Gance e Jean Epstein. Na Alemanha surgiu o expressionismo alemão, criado pelos diretores Robert Wiene e Friedrich Wilhelm Murnau. Na Espanha, o cinema surrealista, onde se destacou o diretor Luis Buñel. Na Rússia surgiu a montagem dialética com o cineasta Serguei Eisenstein, com seu filme *O Encouraçado Potemkin* (1925).

Mascarello diz ainda que os filmes até essa época eram todos mudos. Em 1927, a Warner Brothers lançou o filme *The Jazz Singer*, um musical que possuía música e alguns diálogos. Em 1926 foi criado o Oscar, ou *Academy Awards*, que existe como forma de premiar todos os anos os melhores do cinema segundo a academia.

Surgiram outros gêneros de filmes. A comédia se juntou com o musical e se criou a comédia musical. Surgiram os filmes históricos, que no início eram ligados à filmes bíblicos. Ficaram populares os filmes de gangsteres e a ficção científica. Joari Reis (1995) explica que durante a Segunda Guerra Mundial, a Inglaterra e os Estados Unidos produziram filmes com apelo patriotas, para servir de propaganda da guerra. O diretor Orson Welles lançou o *Cidadão Kane*, inovando em angulações de câmeras e formas de filmagem.

Na década de 1960, a Era de Ouro do cinema nos Estados Unidos entrou em declínio e por essa razão mudou-se o foco da produção. Para Joari Reis (1995), os filmes passaram a ser massivos e com efeitos especiais, para seduzir o espectador. Esse tipo de cinema entrou com força total nas décadas seguintes, principalmente com ajuda da publicidade, que investia grande parte no valor total dos filmes.

Mesmo com o sucesso dos filmes independentes, os chamados “blockbusters” ainda dominavam. Foi no final da década de 1990 que Hollywood percebeu que algumas produtoras independentes como a Miramax estavam ganhando prêmios com produções de baixo orçamento. A partir daí, foi necessária uma mudança. A simples reprodução e massificação de efeitos especiais já não atraía tanto quanto antigamente. As histórias passaram a ter narrativas que atraíam o espectador. O mercado de cinema 2009 é bastante diversificado, passando de filmes que servem simplesmente para a alienação à filmes que prometem contar histórias sérias, grandes produções e filmes de médio orçamento.

O filme *Harry Potter e o Cálice de Fogo* é considerado “aventura” e foi criado devido ao sucesso do livro de que foi adaptado. Apesar de ser o quarto da série, é um filme que contextualiza a história para quem está assistindo pela primeira vez, ou seja, uma pessoa que não viu os outros, pode assisti-lo sem problemas.

2.3 Videogame: a arte da interação

Não há consenso, mas acredita-se que o primeiro jogo de videogame conhecido foi criado em 1958 pelo físico Willy Higinbotham. Steven L. Kent, no livro *The Ultimate History of Video Games* (2001), sem tradução no Brasil, conta que no auge da Guerra Fria, o objetivo do físico era atrair visitantes ao Brookhaven National Laboratories em Nova York, para que conhecessem o poder militar e tecnológico dos Estados Unidos. O que ele criou foi um jogo bastante simples de tênis, em que um ponto piscando representava a bola e uma linha vertical no meio representava a rede. Apesar de o jogo nunca ter sido patenteado e seu criador não ter ganhado nada por ele, a novidade gerou interesse e serviu de inspiração para idéias futuras.

No documentário *Era do Videogame* exibido pelo *Discovery Channel* em 2006, é contado que em 1961, um grupo de estudantes do Massachusetts Institute of Technology (MIT) resolveu desenvolver uma demonstração para o novo computador do instituto, um DEC PDP-1, que custava US\$ 120 mil na época. Para a demonstração, eles decidiram seguir três regras: ela deveria utilizar todo o potencial do computador, deveria ser interessante e interativa e deveria envolver o usuário, ou seja, a ideia de um jogo. Foi criado o jogo *Spacewar!*, em que duas naves viajavam pelo espaço destruindo inimigos.

Segundo Steven L. Kent (2001), foi somente em 1968 que foi criada a patente do videogame, por Ralph Baer. Ele apresentou o jogo rudimentar que havia criado, *Brown Box*, para a empresa Magnavox que lançou no mercado o primeiro console de videogame, o Odyssey 100, em 1972. No ano de lançamento foram vendidos cem mil consoles, mas as vendas foram diminuindo gradativamente.

A história do surgimento do videogame está muito ligada a Nolan Bushnell. O estudante de engenharia da Universidade de Utah, nos EUA, desenvolveu o que as pessoas chamam de “primeiro fliperama da história”, ou seja, além do jogo, ele também desenvolveu uma máquina para rodar sua criação. Em 1972, ele e seu amigo Ted Dabney fundaram a Atari e para começar as atividades da empresa Bushnell criou um joguinho simples chamado Pong. Steven L. Kent (2001) conta que em 1976 a Warner comprou a Atari e no ano seguinte o Atari VCS foi lançado, sendo considerado o verdadeiro propulsor da indústria de jogos. Outras empresas foram surgindo, mas com a quantidade de jogos ruins no mercado, o consumidor da época parou de comprar, levando quase todas as empresas desenvolvedoras de jogos à falência.

A responsável pela recuperação do mercado foi uma empresa japonesa chamada Nintendo, que em 1985 lançou o Nintendo Entertainment System, ou NES, um console totalmente diferente do que já havia sido criado até então. No livro *Game Over: How Nintendo Conquered The World* (1994), David Sheff explica que o NES era menos sofisticado que seus concorrentes mas graças à campanhas publicitárias eficientes, variedades de jogos bons e grande time de desenvolvimento interno, chegou a estar presente em 25% dos lares americanos e 40% dos lares japoneses.

A partir daí o mercado de jogos não parou mais. Em outubro de 1988 a Sega lançou o Mega Drive, o primeiro console de 16 bits do mercado, com design sofisticado e processador avançado. Em 1989, a Nintendo criou o portátil GameBoy, uma opção barata e fácil para os jogadores se divertirem em qualquer lugar. Em 1990 a Nintendo lançou o sucessor do NES, o Super Nintendo Entertainment System (SNES), que conseguia colocar até 256 cores simultaneamente na tela, de uma paleta de mais de 32 mil.

Em 1994 foi lançado o console que viria para derrubar o império da Nintendo, o Playstation, da Sony. O console foi um sucesso, principalmente pela facilidade dos desenvolvedores criarem jogos para mídias digitais e não mais cartuchos. Em 1996

a Nintendo resolveu reagir, lançando um console bastante avançado para época, o Nintendo 64. Apesar dos gráficos impressionantes e da capacidade de cenários e efeitos mais realistas, em *A Era do Videogame* (2007) é mostrado que a Nintendo cobrava *royalties* muito altos para a produção de cartuchos, além deles armazenarem pouca informação (32MB), o que fez muitas produtoras se afastarem.

A próxima geração, de 128 bits, começou em 1998, com o lançamento do Dreamcast. O console foi bem aceito, mas para Kent (2001), no momento em que a Sony lançou o Playstation2, em 2000, suas vendas começaram a cair. O Playstation2 continuou o sucesso do Playstation e vendeu 120 milhões de consoles em sete anos. A Nintendo lançou seu console de 128 bits em 2001, e, com medo da pirataria, não produziu DVDs e sim mini-DVDs. Isso fez com que muitas produtoras se afastassem, pois a capacidade de criação em mini-DVD era menor. Surgiu também nesse ano um novo concorrente, o X-BOX da Microsoft, que além de produzir jogos em DVD, também tinha um disco rígido para armazenar informações no próprio console.

Desde 2005, três grandes consoles brigam no mercado: o X-box 360 da Microsoft, que foi lançado em 2005, o Wii, da Nintendo, e o Playstation3, da Sony, lançados em 2006. A Microsoft patrocinou para o seu console o HD DVD, que era capaz de armazenar até 25GB de dados e a Sony o Blu-ray, com capacidade para 50GB, tornando os gráficos extremamente realistas. Já a premissa da Nintendo foi criar um console com jogos que pudessem ser jogados com seu controle, o Wiimote, que tem sensores de movimento.

3 Adaptações

3.1 Tradução literária e adaptação linguística

Nenhum ato tradutório é isento da particularidade de cada autor. A simples reflexão sobre qual palavra usar ou de que modo as palavras se adequem melhor já gera em cada tradutor uma particularidade. A tradução passa a perder o sentido de simples reprodução de conteúdo para ser visto como uma interferência do tradutor, sempre inserido em um campo cultural, ideológico e pessoal.

A tradução é diferente da adaptação porque não envolve uma transposição de meios, mas uma mudança de língua. Nesse caso, não existe tradução exata e totalmente fiel de uma língua para outra, pois as palavras não raramente mudam de sentido e adquirem significados particulares que não podem ser traduzidos por completo. A distância entre a equivalência na tradução então é esperada, como afirma Arrojo:

Nossa tradução de qualquer texto, poético ou não, será fiel não ao texto original, mas àquilo que considerarmos ser o texto original, àquilo que considerarmos constituir-lo, ou seja, à nossa interpretação do texto de partida, que será sempre produto daquilo que somos, sentimos e pensamos. (ARROJO, 2000, p. 40-44)

A cultura comunicacional está se tornando majoritariamente audiovisual. Cinema, jogos eletrônicos, novelas e música são instrumentos de comunicação que residem sobretudo no som e na imagem, tendo pouca exploração do texto escrito e possibilitando interações ao mesmo tempo. A narrativa literária está presa à linguagem verbal e não admite, no curso da leitura, acontecimentos simultâneos. São criados artifícios para simular o simultâneo.

Para Walter Benjamin (1985), a invenção da fotografia alterou a própria natureza da arte. Dessa forma, a natureza da literatura também foi afetada pelas transformações que se efetivaram, como resultado dos novos modos de produção e reprodução da cultura, que são baseados sobretudo na imagem.

Benjamin (*apud* LAGES, 2002), também afirma que a tradução é a transposição de uma língua para outra por meio de um continuum de transformações. A tradução é definida como lugar em que ocorrem transformações contínuas de linguagem (da Pintura para a Literatura, para a Escultura). O tradutor torna presente uma obra que, do ponto de vista de sua língua original, é passado.

O tradutor Haroldo de Campos no texto *Da Tradução* expressa sua preocupação com o conceito de recriação:

A tradução de textos criativos será sempre recriação, ou criação paralela, autônoma, porém recíproca. Quanto mais inçado de dificuldades esse texto, mais recriável, mais sedutor enquanto possibilidade aberta à recriação. Numa tradução dessa natureza, não se traduz apenas o significado, traduz-se o próprio signo, ou seja, sua fisicalidade, sua materialidade mesma. [...] O significado, o parâmetro semântico será apenas e tão-somente a baliza demarcatória do lugar da empresa recriadora. Está-se, pois no avesso da chamada tradução literal. (2004, p.35)

Segundo o autor espanhol José Luis Sánches Noriega no livro *De la literatura al cine: teoria y analisis de la adaptación* (2000), as adaptações podem ser de quatro tipos: adaptação como ilustração, adaptação livre, adaptação com interpretação e adaptação com transposição. As adaptações com ilustração são as chamadas por ele de “literais”. São consideradas as mais fiéis possíveis ao original.

As adaptações livres são as que utilizam o livro original como esquema inicial, a partir do qual se desenvolve o roteiro cinematográfico. As adaptações com interpretação é quando a mídia adaptada se separa nitidamente do livro, criando transformações relevantes na história e nos personagens. A adaptação com transposição é a mais comum, pois cria uma adaptação autêntica, mas que é, de certa forma, fiel ao original.

A noção de adaptação envolve uma troca de meios, no caso dessa pesquisa, meios distintos. O cinema utiliza-se sobretudo da linguagem audiovisual e o videogame, além do audiovisual também adquire a possibilidade de interação com o jogador. Assim como acontece com a tradução, é impossível imaginar uma adaptação exata e fiel, já que os códigos linguísticos variam.

Ao se adaptar um livro para outras mídias como cinema e videogame, é importante entender que as mídias são diferentes e requerem atributos particulares. As novas tecnologias e as mídias digitais são importantes no suporte para a tradução para Julio Plaza no livro *Tradução Intersemiótica*:

Toda nova tecnologia é, inicialmente, tradutora e inclusiva das linguagens anteriores. A transposição de um signo estético num meio determinado para um outro meio tecnológico deve obedecer os recursos normativos (signos de lei) do novo suporte, seus sistemas de notação. [...] Assim, todo suporte declara e impõe suas leis que conformam a mensagem. (PLAZA, 2001, p.109)

A tarefa do tradutor de qualquer espécie, seja tradutor linguístico, cineasta ou produtor de jogos eletrônicos, é transpor o original para um novo contexto histórico,

ou seja, reescrever o texto em outra mídia, para um novo público, que esteve ou não em contato com o original.

3.2 Da literatura ao cinema

A adaptação para um filme é um processo no qual a obra original, neste caso, a literária, tem seus elementos transformados em uma narrativa audiovisual. Esse processo agrega dois fatores principais que devem ser considerados. O primeiro é a tentativa de fidelidade, na qual o autor do filme tenta, da maneira mais realista possível, manter as mesmas características do livro original. O segundo é a recriação de certos elementos, fator comum em adaptações, tendo, inclusive, uma categoria de premiação no Academy Awards (Oscar) denominada “melhor roteiro adaptado”. A adaptação cinematográfica, na maioria das vezes, se preocupa em expor conceitos já existentes em uma determinada obra literária. Para o roteirista Marcos Rey (1989), as adaptações exigem muito mais do que os roteiros originais, pois elas exigem grande dose de criatividade, sendo um desafio ao roteirista:

A adaptação não precisa necessariamente conter tudo que está no livro. Mesmo livros com muita ação têm capítulos monótonos ou vazios. O que importa é que ela seja uma inteiriça, redonda, completa, sem evidenciar amputações, cortes por falta de tempo, saltos desconcertantes e buracos entre as seqüências. A adaptação requer uma planificação mais exigente do que a criação porque implica numa responsabilidade maior, principalmente quando se trata duma obra conhecida, passível de confrontos (REY, 1989, p. 59).

Há uma série de artifícios que fazem com que o cinema crie a proximidade com o livro, mas essa adaptação é um desafio, por causa da diferença entre mídias, como explica Ismail Xavier:

O livro e o filme são dois extremos de um processo que comporta alterações de sentido em função do fator tempo, a par de tudo o mais que, em princípio, distingue as imagens, as trilhas sonoras e as encenações da palavra escrita e do silêncio da leitura” (XAVIER, 2003, p. 61).

Ao se analisar uma adaptação fílmica, não adianta apenas comparar as semelhanças e diferenças entre um filme e um livro. Isso porque é importante se estudar uma perspectiva mais ampla, que envolve questões socioculturais, temporais e até comerciais. Não é de se estranhar que um filme adaptado seja propositalmente diferente do original, pois além de público-alvo ser outro, há também questões como vendagem e bilheteria. Ou seja, o tradutor, no caso o

roteirista, deve pensar sobretudo no retorno financeiro que o filme trará em espectadores comuns e não apenas em leitores da obra original.

O espectador que já leu o livro acaba criando uma grande expectativa em relação ao filme e essa expectativa geralmente ignora a diferença entre os quais os meios estão inseridos. Um escritor tem a sua disposição, com a linguagem verbal, uma quantidade infinita de possibilidades metafóricas e figurativas de criar uma situação imaginária. Já um cineasta utiliza-se de imagens visuais, linguagem oral, sons e ruídos. O que pode parecer mais simples, na verdade se torna mais complexo, porque não lida diretamente com o imaginário das pessoas e sim com a percepção imediata. O cinema tem dificuldades para fazer algumas coisas que a literatura faz e, certamente, a literatura também não conseguiria criar a mesma esfera de percepção que os filmes criam nas pessoas.

Por o livro ter tantas leituras, é possível que o roteirista nunca agrade a todos os espectadores. Rey (1989), acredita que mesmo que a adaptação seja a mais fiel possível, sempre haverá alguém que espera uma fidelidade maior com o livro, que o cinema não pode oferecer, por diversas razões.

O público que leu o livro deseja vê-lo todo na tela. Notando falta de uma cena ou dum personagem sem importância, fica contra. Uns arrogam-se defensores da obra deste ou daquele escritor, e diante duma adaptação reagem agressivamente se algo na obra foi esquecido ou modificado. A verdade é que certas adaptações ao pé da letra, fidelíssimas, são péssimas. Como o escritor escreveu um livro e não um roteiro de cinema ou tevê, precisa haver adaptação, isto é, uma forma de contar para a tela, na linguagem, ritmo e especificidade que ela determina. Isso implica em mudar ordem de cenas, acelerar certas seqüências, resumir diálogos, valorizar ou não personagens, eliminar excessos e acentuar as linhas de convergências para o final. (REY, 1989, p. 60).

Portanto, essa compreensão induz uma atitude fundamental aos estudos de adaptação cinematográfica: que essa forma de adaptação é uma relação entre dois sistemas simbólicos diferentes.

Outra grande dificuldade do cinema em adaptar a literatura é o tempo de exibição. Os produtores têm limite de tempo com a exibição do filme, para não cansar o espectador. O resultado é que no livro os personagens e eventos têm um tempo para mostrar a sua história e no cinema é tudo muito apressado. Não é simplesmente porque o cinema não consegue alcançar a literatura, mas porque o filme não pode se estender tanto quanto o livro.

Nesse tipo de adaptação são feitos cortes de personagens e situações que o roteirista acredita não serem importantes para o desenvolvimento da história principal.

Toda adaptação é uma tentativa. E nela, mais que num roteiro original, a participação da direção, da cenografia e do elenco tem um peso igual ou maior que o do texto. De nada vale uma adaptação honesta e correta, se o visual e a interpretação dos atores não correspondem. (REY, 1989, p. 61)

Rey afirma que as pessoas não entendem que a adaptação cinematográfica por si só não pode ser fiel e que os julgamentos sobre a adaptação do roteirista é, na maioria das vezes, superficial e injusto.

3.3 Do cinema ao videogame

O videogame, assim como o cinema, surgiu pelo avanço tecnológico. No entanto, o surgimento do cinema veio a partir de uma técnica conhecida, a fotografia. O primeiro jogo eletrônico veio a partir de algo que não existia antes, uma existência imaterial. Uma semelhança entre as duas mídias é que elas partem de uma estrutura sonoro-visual-verbal, sendo que o que os diferencia é a questão temporal.

Embora as noções de tempo e espaço não possam mais ser tomadas como absolutas, não há como negar que alguns sistemas de signos se materializam (tomam corpo) na simultaneidade do espaço, tais como o desenho, a pintura, a gravura, escultura, arquitetura etc., enquanto outros se desenrolam (tomam corpo e se dissolvem) na seqüencialidade do tempo, tais como a oralidade, a música, o cinema, a imagem eletrônica em geral etc. (SANTAELLA e NÖTH, 2001, p.89)

A temporalidade do filme se restringe a um círculo fechado do começo ao fim da exibição. No videogame, essa noção de tempo é outra. A temporalidade abrange dois fatores: a capacidade do jogador e a forma de contar a história segundo os produtores do jogo. O fato de ser importante a capacidade de quem está jogando é que, não importa a quantidade de cenas, ambientes e batalhas que se tem para jogar, se um jogador não conseguir passar de determinada parte, ele não avança. Se continuar, pode ficar jogando por muitas horas.

O filme pode apresentar a história de uma maneira não linear, por exemplo, através de recortes mostrar várias possibilidades de acontecimento. Mas, por ser um filme, ele precisará terminar em um tempo previsto. O videogame não está restrito a

esse tempo, sendo praticamente impossível precisar quando um jogador terminará um jogo a partir do momento que ele começa.

Essa união entre o cinema e os *games* criou uma indústria de entretenimento crescente, com o objetivo de atrair mais espectadores e consumidores. É bastante comum, logo depois da estreia de um filme no cinema, acontecer o lançamento do jogo com a mesma temática do filme. Muitas vezes, inclusive, o jogo sai antes do filme. Esses jogos adaptados de filmes podem complementar o roteiro do filme, colocando o jogador mais próximo da história do livro, que se perdeu na adaptação.

Desde os anos 1990, os jogos deixaram de ser apenas um meio de entretenimento para incorporarem narrativas complexas, fazendo com que os jogadores passem dias e meses no desenrolar de uma história. Nesse ponto, torna-se assim mais próximo da literatura que do cinema.

Essa convergência tecnológica de aspectos técnicos e simbólicos, fez com que o videogame se apropriasse de alguma forma de conteúdos da literatura. Frederic Jameson teoriza um conceito de periodização, que tem como função correlacionar o surgimento de aspectos novos da cultura com o surgimento de um novo tipo de vida social:

talvez a imensa fragmentação e particularização da literatura moderna – a sua explosão em uma infinidade de estilos e maneirismos distintos e particulares – prenuncie tendências mais profundas e gerais na vida social como um todo. (JAMESON, 2006, p. 22)

Esse novo aspecto da cultura, ou *cybercultura*, como afirma Amérika (2005), tem todo seu material simbólico na rede. A convergência de mídias e a criação na multimídia possibilitam a criação do que ele chama de "conteúdo criativo", qual seja:

o texto, as imagens, a música e os recursos gráficos disponíveis para todos nós seriam sampleados de outras fontes on-line e manipulados digitalmente para se tornarem construções "originais", que sejam imediatamente importadas pelo mundo narrativo que você está criando. (AMERIKA, 2005, p. 142)

Com isto, abriu-se um vasto mundo de possibilidades interativas, cada dia mais em busca de eliminar fronteira que antes separava esses universos.

3.4 Semiótica da intertextualidade

O estudo da adaptação literária não deve se ater somente ao cinema. Deve abranger também outros aspectos culturais como televisão, rádio, cinema, teatro, ópera, videogame e experiências de realidade virtual.

Essa abrangência exige que se transcenda o comparatismo que analisa somente suas capacidades narrativas para também refletir sobre suas variantes culturais, sociais, econômicas e políticas. A linguagem faz com que um significante remeta-se a outro, que se remete a um terceiro e assim sucessivamente. Esse encadeamento de significantes pode ser visto com uma troca intertextual.

Para Barros (2005), com a teoria semiótica é possível chegar ao sujeito pelo caminho do discurso. A análise interna de um texto pode mostrar que as escolhas feitas e os efeitos obtidos não são obra do acaso. O discurso é manipulatório e sempre revela suas ideologias, afastando qualquer neutralidade. Além disso, também é necessário inserir o texto em um contexto para que, no final, possa ser-lhe atribuído um sentido. Barros afirma que é possível resolver as dificuldades de delimitação do contexto pelo exame da intertextualidade, com a semiótica:

A semiótica, como se afirmou desde o início, procura hoje determinar o que o texto diz, como o diz e para que o faz. Em outras palavras, analisa os textos da história, da literatura, os discursos políticos e religiosos, os filmes e as operetas, os quadrinhos e as conversas de todos os dias, para construir-lhes os sentidos pelo exame acurado de seus procedimentos e recuperar, no jogo da intertextualidade, a trama ou o enredo da sociedade e da história. (BARROS, 2005 p.83)

Outro aspecto importante é a perspectiva da tradução intersemiótica. Plaza (2003) explica que ela consiste na interpretação de um sistema de signos para outro, utilizando suportes como mediação:

A tradução nos diversos meios se dá a partir de uma estratificação ou demarcação de fronteiras nítidas entre diversos e diferentes sistemas de signos, dividindo-os em códigos separados, tais como: verbal, pictórico, fotográfico, fílmico, televisivo, gráfico, musical, etc. (PLAZA, 2003:67).

Para Plaza (2003), a tradução intersemiótica implica na produção de signos interpretantes que são gerados por um tradutor ou interprete durante o processo de tradução e esses signos estão relacionados com as experiências profissionais e intelectuais de cada tradutor:

Trata-se da experiência real com o original a ser traduzido, o efeito que aquele produz na relação de leitura. Este interpretante é realmente o significado singular do signo original, a maneira pela qual cada mente o recebe e a ele reage” (PLAZA, 2003, p. 35)

A adaptação é a transposição de um sistema de signos para outro sistema de signos. Essa tradução intersemiótica deixa de ser vista somente como uma passagem de um sistema verbal para um verbal e audiovisual, para também agregar aspectos que se encontram fora do texto, como a liberdade do tradutor. Os textos falam através de outros textos quando são reconhecidos pelo leitor (de qualquer tipo de texto). Diniz (2001) destaca a dinamicidade do processo tradutório nas relações textuais:

O texto fílmico (especialmente a adaptação de textos literários para o cinema) deixa de ser avaliado como um produto estático a ser estudado como forma final donde investigações sobre imitação e influência, originalidade e fidelidade têm lugar preponderante para se transformar em objeto de estudo dinâmico, com origem não apenas em obras literárias, mas em vários outros tipos de textos cuja relação pode ser entendida como tradução, interdependência, fusão das artes ou ainda estudo interartes. (DINIZ, 2001, p. 11)

Diniz explica a possibilidade das produções cinematográficas terem suas origens “em vários outros textos”. Essas relações ocorrem entre sistemas semióticos distintos que não são restritos a códigos verbais, abrangendo códigos não-verbais, como o som, as imagens, a luz, etc. Nessa passagem, o processo tradutório não é mais só uma decodificação de linguagens, como é o caso das línguas estrangeiras, mas é também um processo complexo de troca textuais e fidelização.

4 Harry Potter e o Cálice de Fogo

4.1 O livro

4.1.1 Sinopse

Harry Potter e o Cálice de Fogo é o quarto livro da série que acompanha as histórias de Harry, que aos 11 anos descobre ser um bruxo – fato que havia sido escondido dele por toda a sua vida. Cada livro conta um ano, que se passa, em sua maior parte, na Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts, um castelo-escola nas proximidades da Inglaterra. Quando Harry ainda era um bebê, o bruxo das trevas Lord Voldemort estava causando pânico no mundo dos bruxos e dos trouxas (não-bruxos). Ele mata os pais de Harry, mas a proteção que sua mãe dá ao morrer no seu lugar, protege a criança. Mesmo sem saber, expele o feitiço de Voldemort, fazendo-o quase morrer, sobrevivendo em existência não-corpórea. Harry é salvo, com apenas uma cicatriz na sua testa.

Nesse ano, o livro começa com Harry indo assistir um jogo profissional de quadribol (tipo de esporte) na Copa Mundial. Lá, ele conhece bruxos de vários países do mundo, além de personagens importantes para a história, como Vitor Krum, apanhador do time da Bulgária, Ludo Bagman, Chefe da Seção de Jogos e Esportes Mágicos e Bartolomeu Crouch, chefe do Departamento de Cooperação Internacional em Magia do Ministério da Magia.

Em Hogwarts, Dumbledore, o diretor da escola, anuncia que naquele ano acontecerá o Torneio Tribruxo, uma competição entre as escolas Beaxbatons, Durmstrang e Hogwarts, com o objetivo de saber quem tem o melhor aluno, em diversos aspectos. São três tarefas que os chamados “campeões” de cada escola precisam passar e são mostradas uma por vez, ao longo do ano letivo. Na terceira, Harry descobre que foi pego em uma armadilha de Voldemort. Usando um feitiço poderoso, Voldemort consegue voltar à existência, pois antes era somente um corpo. Depois de uma luta, Harry consegue fugir e para voltar a Hogwarts.

É final do ano letivo e Dumbledore alerta aos alunos que, por mais que não acreditem, afinal há muitos anos eles viviam em paz, o mal voltou. Lord Voldemort está vivo e é para estarem preparados para combatê-lo.

4.1.2 A autora: J. K. Rowling

J. K. Rowling, codinome de Joanne Kathleen Rowling, nasceu na Inglaterra, em 31 de julho de 1965. Ela é autora dos sete livros da série Harry Potter e de outros livros relacionados ao mesmo universo.

Depois do livro Harry Potter ser rejeitado por diversas editoras, finalmente o primeiro, *Harry Potter e a pedra filosofal* (*Harry Potter and the Philosopher's Stone*, no original), foi publicado em 1997, pela Editora Bloomsbury. Segundo seu site oficial, livro rapidamente ficou entre os mais vendidos e, dez anos depois, no dia 21 de julho de 2007, o sétimo e último livro da franquia, *Harry Potter e as relíquias da morte* (*Harry Potter and the Deathly Hallows*), é lançado. Seus livros já foram traduzidos para mais de 63 idiomas e juntos já venderam mais de 400 milhões de exemplares. Rowling foi um marco para a literatura infanto-juvenil e se tornou, graças ao sucesso da sua história, a mulher mais rica na história da literatura.

4.2 O filme

4.2.1 Produção

O filme *Harry Potter e o Cálice de Fogo* estreou mundialmente no dia 18 de novembro de 2005. Essa foi a data da estreia oficial na Inglaterra e nos Estados Unidos, segundo a página oficial do filme, embora no Brasil tenha-se adiado uma semana, passando para o dia 25 de novembro. Baseados nos livros de J.K.Rowling, o roteiro foi escrito por Steve Kloves, que também escreveu todas as outras adaptações da série.

Os atores escolhidos para os papéis principais, desde o primeiro filme são: Daniel Radcliffe, como Harry Potter, Rupert Grint, como Rony Weasley e Emma Watson, como Hermione Granger. Além disso, outros atores também fazem papéis importantes como Ralph Fiennes, o Lord Voldemort, Alan Rickman, o professor Severus Snape, Gary Oldman, como Sirius Black e Robert Pattinson como Cedrico Diggory.

O filme recebeu uma indicação ao Oscar (2006) de melhor direção de arte. Também ganhou diversos prêmios, entre eles, o mais importante foi o BAFTA (British Academy of Film and Television Arts), de melhor desenho de produção, além

de ter sido indicado nas categorias de melhor maquiagem e melhores efeitos especiais.

Segundo o site Internet Movie Database (IMDB), os slogans do filme foram “Tempos difíceis estão por vir, Harry” (*Difficult Times Lie Ahead, Harry*) e “Tudo está para mudar” (*Everything is about to change*), referindo-se à volta do vilão Voldemort.

Alguns fatos interessantes, segundo a página no IMDB: para o filme foi construído um dos maiores sets aquáticos da história do cinema, com capacidade de 500 mil litros de água (ou 132 mil galões). O maior já construído foi para o filme *The Abyss*, em 1989, com a capacidade de 7 milhões de galões. Esse também foi o primeiro *Harry Potter* a receber classificação PG-13 nos Estados Unidos e “12+” no Brasil. PG 13 significa que somente jovens com mais de 13 anos podem assistir no cinema e 12+ no Brasil significa a mesma coisa, porém a idade é 12 anos. Os filmes anteriores eram classificados como livre.

4.2.2 O diretor: Mike Newell

Michael Cormac Newell nasceu dia 28 de março de 1942 em Hertfordshire, na Inglaterra. Segundo sua página no Internet Movie Database, como era filho de atores, fez um treinamento de três anos na Granada Television, importante emissora inglesa, com o objetivo de entrar no mundo do entretenimento.

Foi diretor de diversos programas ingleses de TV nos anos 60 e em 80 e 81, dirige seus primeiros filmes para o cinema, *Reencarnação* (*The Awakening*) e *Bad Blood*, sobre um assassino em massa neozelandês.

Seu primeiro filme aclamado pela crítica foi *Dançando com um estranho* (*Dancer with a stranger*), um drama sobre Ruth Ellis, a última mulher a ser condenada à forca na Grã-Bretanha. Por esse filme ele ganhou, em 1985, o prêmio *Award of the Youth* no Festival de Cannes, segundo informações do IMDB.

Em 1992 dirige *Um sonho de primavera* (*Enchanted April*) e as atrizes Miranda Richardson e Joan Plowright recebem o Globo de Ouro por melhor atriz e melhor atriz coadjuvante em uma Comédia/Musical. Desde então Newell tem dirigido diversos filmes em Hollywood como *Quatro casamentos e um funeral* (*Four Weddings and a Funeral*), *Donnie Brasco* (*Donnie Brasco*) e *O sorriso de Mona Lisa* (*Mona Lisa Smile*).

Seus últimos filmes foram *Harry Potter e o Cálice de Fogo* (*Harry Potter and the Goblet of Fire*), em 2005, *O amor nos tempos do cólera* (*Love in the time of*

cholera), em 2007. De acordo com a sua página no IMDB, Newell está em 2009 dirigindo o filme *Prince of Persia: The Sands of Time*, adaptação de um jogo de mesmo nome, com Jake Gyllenhaal, no papel principal.

4.3 O jogo

4.3.1 Produção

O jogo Harry Potter e o Cálice de Fogo da Eletronic Arts foi lançado no dia 8 de novembro de 2005, nas categorias de “fantasia”, “ação” e “aventura”, com classificação livre, segundo informações da embalagem do jogo.

Harry, Rony e Hermione são personagens possíveis de jogar, sendo a computação gráfica semelhante aos atores do filme. Esse jogo tem uma diferença importante dos anteriores de Harry Potter: um novo sistema de feitiço permite ao jogador “sentir” quando uma mágica é feita ou quando ele é atingido, pelo tremor do controle. Lançando um feitiço na direção de uma pedra, o personagem automaticamente usa a magia wingardium leviosa, para fazer com que ela levante. Um feitiço na direção do fogo, é lançado o aqua eructo, e as chamas se apagam. Alguns obstáculos muito grandes precisam dos três personagens para serem superados. É possível jogar em um modo cooperativo, com o Harry, Rony e Hermione sendo controlados por outras pessoas, ou deixar o computador controlá-los. A inteligência artificial é boa o suficiente para que os outros dois personagens percebam que você precisa da ajuda deles para prosseguir.

Conforme o jogador vai passando os níveis do jogo, derrotando alguns monstros, ele vai coletando “feijõezinhos de todos os sabores”, que são deixados pelos inimigos ou ganhados quando se completa uma missão. Com esse feijões, é possível comprar cartas para dar mais poder aos personagens. Algumas cartas aumentam a velocidade, outras o poder das magias, ou a duração dos ataques.

Graficamente o jogo é competente. Por exemplo, quando se está no alto de uma torre pode-se claramente ver o cenário embaixo. A única coisa que falha são os próprios personagens, que os falta expressão e não animam particularmente bem. As “cut-cenas”, que são cenas entre uma missão e outra, são animação. Poderiam ser melhor aproveitadas se fossem cenas do próprio filme, como em jogos anteriores. A música do jogo não é irritante e a voz usada para narrar as missões

não é repetitiva. *Harry Potter e o Cálice de Fogo* da EA faz um bom trabalho com a experiência da interação do que existe no filme e no livro.

4.3.2 A empresa: Eletronic Arts

A empresa responsável pelo jogo *Harry Potter e o Cálice de Fogo* é a Eletronic Arts, conhecida como EA é uma produtora e distribuidora de jogos norte-americana. Segundo o seu site oficial, foi fundada em 28 de maio de 1982, por Trip Hawkins, sendo pioneira em jogos de computador. Inicialmente só para PC, na década de 90 começou também a desenvolver jogos para consoles.

A EA é uma *third-party*, ou seja, uma distribuidora que cria jogos que são encomendados por publicadoras grandes, não tendo contrato de exclusividade. Em 2004, a empresa adquiriu 20% das sua concorrente, a Ubisoft, se tornando a maior do mercado. Foi ultrapassada quando uma outra empresa, a Blizzard se uniu a Activision.

Um fato interessante é que, em 2005, com informações do site oficial, a EA assinou contrato de exclusividade por cinco anos com a *National Football League* (NFL), e por quinze anos com a ESPN. Ou seja, os jogos oficiais da liga de futebol americano só podem ser distribuídos pela empresa.

Em 2009, a EA é a segunda maior produtora de jogos do mundo, com o valor de mercado avaliado em US\$17,15 bilhões. Além de vender os jogos da maneira tradicional, ela também disponibiliza alguns para download na internet em seu site, como *Battlefield* e *The Sims*. Os jogos mais vendidos da empresa são as adaptações do filme *Harry Potter*, *Need for Speed*, *Medal of Honor*, *The Sims* e *Battlefield*.

5 Modificações, alterações e adaptações

Para que se tornem mais claras as formas de criação e construção das diferentes linguagens utilizadas, serão analisados alguns pontos importantes comparando a obra original, o livro, e suas adaptações para filme e jogo de videogame.

5.1 Narração

No livro existe um narrador na terceira pessoa, onipresente e onisciente. É ele que conta tudo o que está acontecendo, descreve os personagens e as situações. Isso não acontece no filme, que se desenrola a partir dos diálogos e ações dos personagens. No caso do jogo, existem as duas formas. Antes de passar para uma “missão” nova, o jogador recebe informação de algum fato que aconteceu no desenrolar da história. Isso acontece porque nem todas as situações do livro/filme são possíveis de se criarem situações em que jogadores possam jogar.

Um exemplo é quando Dumbledore anuncia que naquele ano haverá o Torneio Tribuxo em Hogwarts. Exceto em um RPG (*role playing game*, jogos de interpretação), isso seria impossível de ser jogado. Por isso, antes da missão - coletar itens pelo castelo – começar, aparece uma animação com o diretor contando para os alunos e uma voz narrando o que está acontecendo.

Alguns filmes utilizam um narrador, que pode ser algum personagem ou mesmo alguém que não está presente no filme, narrando em *off*. Em Harry Potter, apesar das cenas acontecerem de acordo com a narração do livro, o diretor optou por não colocar narrador, como forma de dar maior dinamicidade à história, que no caso é baseada nos acontecimentos mostrados. Esse tipo de alternativa algumas vezes serve para dar autonomia à história mostrada. A opção é do roteirista e do diretor, que podem escolher esse tipo de condução à história.

5.2 Personagens x Atores

Desde o primeiro filme, quem havia lido o livro pôde perceber a semelhança dos personagens descritos com os atores escolhidos. Rowling descreve Harry Potter como sendo um garoto magrelo, tímido, com óculos fundo de garrafa, cabelos pretos

e uma cicatriz na testa. Com os passar dos anos – cada livro equivale a um ano na vida do personagem – ele vai ficar mais vaidoso, devido à adolescência, seu cabelo é mais cuidado e seu corpo cresce. O ator Daniel Radcliffe traduz bem esse personagem, sendo inclusive rotulado como Harry Potter sempre.

Os principais personagens coadjuvantes, Hermione Granger e Rony Weasley também foram bem representados por seus atores, Emma Watson e Rupert Grint, que se parecem bastante com à descrição do livro.

Quanto aos personagens que apareceram pela primeira vez nesse livro, alguns tiveram modificações no filme, Madame Maxime, por exemplo, diretora da Beuxbatons, é descrita no livro como uma meio-gigante de quase três metros, mas é menor que Hagrid. No filme ela é maior que ele, provavelmente para causar impressão perto das alunas da escola, que são delicadas e pequenas.

Outro personagem é Vítor Krum, da escola Dumstrang. No livro, ele é descrito como carrancudo, com sobrancelhas grossas, corcunda e pouco amistoso. No filme Krum não tem as sobrancelhas grossas e nem as costas curvadas e faz o estilo “bonitão”, o que é talvez uma forma de atrair mais fãs para o personagem.

No jogo de videogame, os personagens são em animação. Os desenhos são bem similares aos atores, o que demonstra cuidado da produtora em manter a fidelidade para quem já se acostumou com a fisionomia. A identificação com os atores ou o que se imagina pelo livro, no videogame é muito importante, pois é contada a mesma história.

Pelo exame da intertextualidade, é necessário inserir os personagens dentro de um contexto, para que lhes seja atribuído um sentido. No caso, os três personagens jogáveis são os mesmos três do livro e, mesmo sendo em animação, continuam com as mesmas características ditas originais. O desenhista do jogo escolheu fazê-los com as mesmas fisionomias que os atores, para que os jogadores pudessem sentir como se estivessem controlando os próprios atores, dando maior dinamicidade ao jogo.

5.3 Fatos excluídos e criados

Alguns personagens bastante significativos no decorrer da história do livro não apareceram nem no filme nem no jogo. Os principais, talvez, sejam os elfos

domésticos, que são espécies de criados. A primeira aparição de Dobby, elfo doméstico da família Malfoy, é no livro anterior, Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban. No Harry Potter e o Cálice de Fogo, é a primeira vez que se tem conhecimento de outra elfa, a Winky. Ela é a elfa doméstica de Bartolomeu Crouch, chefe do Departamento de Cooperação Internacional em Magia do Ministério da Magia. Com a varinha de Crouch que a Marca Negra, o símbolo da morte de Voldemort, foi lançado. E essa varinha foi encontrada com Winky. Simulando surpresa, já que na verdade ele mesmo havia pedido para ela conjurar o feitiço Crouch despede Winky quando se vê acusado de ser um Comensal da Morte.

A história dos elfos domésticos não para por aí. Dobby havia sido “libertado” por Lucio Malfoy no ano anterior e, sem saber para quem trabalhar, pede um emprego para Dumbledore – o diretor - em Hogwarts. Quando soube que Winky também fora mandada embora, a chama para trabalhar lá, o que ela aceita com repugnância. A explicação é que os elfos domésticos são criaturas que se sentem satisfeitas em ter um senhor, uma pessoa a quem servir. Dobby é o único elfo doméstico que se tem conhecimento que se revoltou quanto a isso. Mesmo sob os olhares de reprovação de todos os elfos de Hogwarts, ele pede para que Dumbledore o pague, o que ele faz com boa vontade.

Na época da produção do filme foi dito que os elfos foram cortados por falta de tempo, devido à curta duração de um filme cinematográfico. Dobby aparece no filme anterior, sendo feito inteiramente de animação, mas, apesar da importância nesse, nenhum dos dois aparecem significativamente. Isso é porque na cena da Marca Negra, quando Gina, a irmã de Rony diz “Olhe!” e aponta para o meio da floresta, é possível reconhecer dois elfos (que seriam Dobby e Winky – diferente do livro que é só a Winky) montados em lhamas e fugindo. No jogo, há apenas a imagem dos elfos em cartões, que não acrescentam nada à história. Já que eles não foram usados no filme, a produtora optou por não usá-los no jogo também, por não serem relevantes para jogadores poderem controlar.

Outro personagem importante que não apareceu na versão cinematográfica foi Ludo Bagman. Ele está na história original basicamente para ser um suspeito a mais de quem conjurou a Marca Negra e está tramando contra Harry. No filme, todas as suas ações são atribuídas a Bartô Crouch, o que não fez a história ficar confusa, mas facilitou para que quem não tivesse lido o livro entendesse melhor.

O jogo foi basicamente adaptado do filme não do livro, então vários elementos foram cortados em favor de outros como diversão e a possibilidade da história se tornar “jogável”. Além disso, outros elementos foram adicionados para que existissem aventuras paralelas e se criassem padrões de diversão para os jogadores. Um exemplo disso é a busca pelo ovo dourado perdido nas tubulações de Hogwarts. Obviamente isso não está no livro, mas para quem está jogando tras a possibilidade de coletar itens e aprender novas magias, que serão importantes no decorrer da história do jogo.

5.4 Cenários e Ambientes

Os cenários em que se passam o livro e, conseqüentemente, suas adaptações, são muito parecidos com os dos livros anteriores. Como já foram bastante detalhados e essa é uma continuação, a autora pouco descreve. A casa dos tios trouxas de Harry ficou bastante semelhante no filme, já no jogo de videogame ela não aparece, pois começa em Hogwarts. A casa dos Weasleys, onde Harry vai passar o final das férias também é bastante semelhante à descrita pela autora, inclusive com um relógio mágico, que em vez de mostrar as horas, tem o rosto de cada membro da família, indicando “escola”, “trabalho” ou “a caminho”.

A novidade desse livro é o lugar onde foi realizada a Copa Mundial de Quadribol. J.K. Rowling descreve como um lugar amplo e grande, onde estão diversas barracas, que os bruxos estão acampados. Alguns bruxos são extravagantes e demonstram isso em suas “barracas”, com vários andares, chaminés e animais voadores. Eles tentam o máximo esconder dos trouxas, mas acaba ficando impossível.

No filme, Mike Newell consegue criar o ambiente do acampamento, inclusive mostrando bem a barraca dos Weasleys, que parece muito pequena por fora, mas é um cômodo de dois quartos e uma sala por dentro. Como essa cena não teria muito como ser adaptada para se tornar jogável, a EA Games resolveu não colocá-la, deixando apenas um vídeo em animação contando o que aconteceu, para situar os jogadores.

O castelo continua o mesmo de antes. Uma coisa interessante é que nesse ano está chovendo muito e Rowling descreve como o teto do Salão Comunal (onde

são feitas as refeições) é encantado, dando para ver o céu de fora. Em determinado momento Dumbledore lança um feitiço e quem olha para cima vê um céu de uma noite tranquila e sem a tempestade. O diretor do filme consegue captar bem essa imagem e trabalha com efeitos especiais para que a cúpula do salão também possa ser mudada.

Esse tipo de efeito não é muito complicado de ser feito hoje em dia, com grandes produções cinematográficas. É possível, por exemplo, filmar o teto do set e inserir uma tempestade depois, com efeitos especiais na pós-produção.

O jogo de videogame, apesar de apenas em uma animação, também mostra essa cena, e como está chuvoso o primeiro dia de aula dos bruxos. Outra vez foi considerada a opção da jogabilidade. É muito mais simples introduzir a história e depois deixar os jogadores se divertirem com elementos que podem propiciar mais interação.

Apesar de Hogwarts ser um lugar inventado pela autora do livro, o diretor, junto com toda sua equipe de direção de arte, procuraram adaptar o ambiente da melhor maneira possível, já que os recursos para criação da ambientação em um filme como Harry Potter são altos. A tradução intersemiótica implica em signos que são interpretados e relacionados com as próprias experiências do tradutor. Portanto, o lugar imaginado por J.K. Rowling nunca poderá ser criado de nenhuma outra forma, pois são outras pessoas que o estão recriando. Além disso, as maneiras pela qual os receptores reagem ao ler, assistir ou jogar, são únicas entre si. O processo de tradução de uma linguagem para outra é um complexo misto entre trocas textuais, identificação e tentativa de fidelidade.

5.5 Análise das cenas/fases do Torneio Tribruxo

O principal acontecimento de Harry Potter e o Cálice de Fogo é o Torneio Tribruxo, que naquele ano se realizaria em Hogwarts. Assim que os alunos chegam no castelo, o diretor da escola, professor Dumbledore, e a professor McGonagall explicam o que é o Torneio para os alunos:

O Torneio Tribruxo foi criado há uns setecentos anos, como uma competição amistosa entre as três maiores escolas européias de Bruxaria — Hogwarts, Beauxbatons e Durmstrang. Um campeão foi eleito para representar cada escola e os três campeões competiram em três tarefas mágicas. As escolas se revezaram para sediar o torneio a cada cinco anos, e todos concordaram que era uma excelente maneira de estabelecer laços entre os jovens bruxos e bruxas de diferentes nacionalidades — até que a

taxa de mortalidade se tornou tão alta que o torneio foi interrompido. (...) Durante séculos houve várias tentativas de reiniciar o torneio, nenhuma das quais foi bem-sucedida. No entanto, os nossos Departamentos de Cooperação Internacional em Magia e de Jogos e Esportes Mágicos decidiram que já era hora de fazer uma nova tentativa. Trabalhamos muito durante o verão para garantir que, desta vez, nenhum campeão seja exposto a um perigo mortal. (ROWLING, 2000, p. 151-152)

Por esse motivo, a nova regra é que apenas bruxos maiores de idade, isso é, 17 anos, podem participar. Todos pensaram em um modo de burlar o juiz até que na festa de recepção dos alunos das outras escolas ele é apresentado, o Cálice de Fogo, que era nada mais que “um cálice de madeira toscamente talhado cheio até a borda com chamas branco-azuladas que davam a impressão de dançar” (ROWLING, 2000). No dia que foram apresentados os participantes, chamados de campeões, o nome de Harry, que tem 14 anos, é escolhido pelo Cálice, como o segundo competidor da escola de Hogwarts. Impossibilitados de recusar a participação dele, já que foi escolhido por magia antiga, os professores o deixam competir.

O Torneio é composto por três tarefas, que devem ser surpresa para os campeões até que seja a hora de realizá-las. No entanto, percebendo que os alunos das duas escolas estrangeiras já sabiam o que os aguardava, Hagrid, o professor de Trato de Criaturas Mágicas, mostra a Harry quem ele tem que enfrentar na primeira: um dos quatro dragões que estavam na Floresta Proibida.

Quando chega o dia da prova, cada campeão tira de um chapéu, a miniatura do dragão que iriam enfrentar. Fleur Delacour retirou uma miniatura de um Verde-Galês; Krum retirou um Meteoro-Chinês e Cedrico um Focinho-Curto e Harry o Rabo-Córneo Húngaro. O objetivo da prova era passar pelo dragão e pegar um dos ovos que ele guardava. Harry é o último e no livro, o narrador permanece do lado dele, por ser o personagem principal. O que nós sabemos é o que ele ouve: os gritos da torcida e os comentários do narrador da prova. Quando ele é chamado é a vez dele de passar pelo dragão. Com ajuda da sua vassoura, a Firebolt, ele consegue atravessar o Rabo-Córneo Húngaro e pegar o ovo.

No filme, a cena é bem adaptada, com um set grande construído para a prova. Um dragão inteiro foi construído no set, que inclusive cuspiu fogo. Esse mesmo dragão foi usado na pré-estreia britânica do filme, como decoração. Para dar maior empolgação à cena, o dragão, que apesar de ter grande mobilidade, está preso com uma corrente, se solta, voando atrás de Harry pela escola. Depois de

enfrentar vários riscos de vida, ele consegue usar suas habilidades de jogador de Quadribol para conseguir pegar o ovo.

Como é necessária interação e jogabilidade, no jogo, a primeira prova é a cena “a mais” do filme. Os jogadores têm que fugir do dragão que cospe fogo e joga bombas constantemente, evitando bater nos obstáculos. Quando termina, o jogador ganha um “Triwizard Shield”, que são escudos, podendo ser de bronze, prata ou ouro, de acordo com o tempo que se termina a prova. É possível voltar na fase para melhorar o tempo depois.

Na segunda prova, os campeões deveriam abrir o ovo que conseguiram na primeira prova para ter uma dica do que os aguardariam na segunda. O problema é que o ovo emitia um som ensurdecador quanto aberto. Cedrico dá uma dica a Harry, falando para ele abrir debaixo da água e é assim que Harry descobre que a prova seria aquática. No dia da tarefa, todos os campeões mergulharam no lago do castelo usando técnicas para respirar debaixo d’água: Fleus e Cedrico usam o Feitiço Cabeça-de-Bolha, Vítor transfigurou sua cabeça em uma de tubarão e Harry utilizou um gúelricho que fez ele ganhar gúelras e nadadeiras. O objetivo da prova era salvar a pessoa mais importante para eles, que estava presa pelos sereianos no fundo do lago. Harry é o primeiro a chegar, mas acreditando que as pessoas presas realmente morreriam, esperou todos os outros competidores chegarem. Quando percebeu que Fleur não viria resgatar sua irmã, ele subiu com Rony e Gabrielle, quase morrendo no caminho, pois o efeito do gúelricho acaba.

O filme é bem fiel à essa cena, usando efeitos especiais para criar as gúelras que se movimentam em Harry e os monstros do lago. Quando Harry está quase no fim do seu oxigênio, ele desmaia e tudo fica branco, para mostrar a perda de consciência.

No jogo, o objetivo é terminar o percurso, ou seja, ir até o fundo do lago e resgatar Rony, no menor tempo possível, para ganhar um escudo de ouro. No caminho há inimigos, os grindylows, que é preciso derrotar para poder continuar.

Para a terceira tarefa, o campo de Quadribol de Hogwarts foi transformado em um alto labirinto vivo. Os campeões deveriam chegar ao centro do labirinto e pagar a taça, que daria 50 pontos para o vencedor e a glória para a escola. Ao entrar no labirinto, Cedrico encontra explosivins, espécie de monstro e muda a direção. Harry encontra um bicho-papão (monstro que se transforma no que você tem mais medo). Fleur grita e sai da prova. Harry vê Vítor aplicar Crucius, uma

Maldição Imperdoável em Cedrico e, para ajudar o amigo, desarma e ataca Vítor, que também sai da prova.

Cedrico e Harry se separam e Harry encontra uma esfinge, tendo que adivinhar um enigma cuja resposta era ararambóia, uma aranha gigantesca. Quando a esfinge abre passagem, Harry vê Cedrico sendo atacado pela aranha gigantesca e o ajuda. Os dois campeões optam então por pegar a taça ao mesmo tempo, já que a glória iria para Hogwarts de qualquer forma.

No filme fica claro que Vítor é quem ataca Fleur, pois a cena é mostrada. O diretor utilizou desse recurso provavelmente para não confundir a cabeça de quem está assistindo, afinal, o público alvo não são só os fãs da série. Harry encontra Fleur inconsciente e ele mesmo atira uma rajada de fogo para cima – marca que faria os professores entrarem no labirinto para resgatarem o aluno. No filme não há a aranha gigante, provavelmente por ela não ser tão necessária na história. Vítor ataca Cedrico, mas ele consegue desarmá-lo e correr para a taça. No caminho ele tropeça e o labirinto começa a se fechar em torno dele. É aí que Harry ajuda Cedrico e eles decidem pegar a taça ao mesmo tempo.

No jogo mais uma vez a questão é o tempo. Quanto mais rápido o jogador é, melhor o seu escudo – que faz abrir novas fases. O labirinto é um pouco complicado e tem que se chegar ao centro sem perder muito tempo com galhos que fazem perder vida. No centro do labirinto você encontra Cedrico, que está bloqueando a passagem para a taça. É necessário enfrentar dois explosivins para que Cedrico o deixe passar e ambos pegam a taça juntos.

6 Considerações finais

O conteúdo do livro, em geral, foi mantido nas adaptações para filme e para jogo de videogame. Era previsível que algumas modificações tivessem que ser feitas, personagens excluídos e acontecimentos adicionados.

No filme, mesmo com as diferenças entre original, Mike Newell conseguiu manter a história em seu eixo: o quarto ano como estudante de Harry Potter em Hogwarts, o torneio Tribruxo que ele não pretendia entrar porém acabou como competidor, o medo de saber que Voldemort pode estar por perto e a chegada da adolescência. A chegada da adolescência, inclusive, é o fio principal da adaptação de Mike Newell. A descoberta de uma garota que ele gosta, Cho Chang, a dificuldade de se conseguir um par para o baile e o ciúmes são temas que, para Rowling eram importantes, mas ficaram muito mais evidentes no filme.

No jogo, todos os principais elementos do livro estão lá. Desde a confusão no acampamento na Copa Mundial de Quadribol, o Torneio Tribruxo e o encontro de Harry com Voldemort. Além disso, o jogo também traz algumas tramas novas, que servem para tornar-lo mais dinâmico. Conforme vai se concluindo objetivos e novas fases vão aparecendo, são mostradas “cut-cenes”, animações em sépia amarrando a história do livro.

Apesar de não serem suficientes como substitutos das obras originais, as adaptações são satisfatórias em suas próprias linguagens e significados. As traduções do livro em outras mídias podem ser vistas como extensões do livro, criando a materialidade do imaginado, no caso do filme e a interatividade, no caso do jogo.

Foi possível perceber a influência de diferentes mídias na alteração de uma mesma obra e como pequenas modificações não alteram a essência da história. Três linguagens distintas foram observadas na análise da monografia e pode-se estudar o quanto o meio influencia no conteúdo. Os signos intersemióticos comunicam-se entre si, pois contam a mesma história. A liberdade, a recepção e a forma de contar de cada produtor são o que mudam, mas a mensagem se manteve intacta.

Referências

AMERIKA, Mark. *Escrita no ciberespaço: notas sobre narrativa nômade, net arte e prática de estilo de vida*. In: LEÃO, Lúcia. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

ARROJO, Rosemary. *Oficina de tradução*. São Paulo: Ática, 1986.

BARROS, Diana Luz Pessoa de. *Teoria semiótica do texto*. São Paulo: Ática, 2002.

BENJAMIN, Walter. *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica*, in *Obras escolhidas*. Magia e técnica, Arte e política, São Paulo: Brasiliense, 1985.

CAMPOS, Haroldo de. *Metalinguagem & outras metas*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.

DINIZ, Thaís Flores Nogueira. *Cadernos de tradução: tradução intersemiótica*. Florianópolis: EdUFSC, 2001.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio (org.). *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, 2005.

FARACO, Carlos Emilio; MOURA, Francisco Marto de. *Literatura brasileira*. São Paulo, São Paulo: Ática, 1998.

JAMESON, Frederic. *A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

MARCARELLO, Fernando (org.) *História do cinema mundial*. Campinas: Papirus, 2006.

NAREMORE, James (org.) *Film adaptation*. New Brunswick (USA): Rutgers University Press, 2000.

NORIEGA, Sánchez. *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós, 2000.

PLAZA, Julio. *Tradução Intersemiótica*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

PELLEGRINI, Tânia...[et al.]. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003.

REIS, Joari. *Breve história do cinema*. Pelotas, Rio Grande do Sul: EDUCAT, 1995.

REY, M. *O roteirista profissional tv e cinema*. São Paulo: Ática, 1989.

ROWLING, JK. *Harry Potter e o Cálice de Fogo*. Rio de Janeiro: Rocco, 2000.

SILVIO, Romero. *Literatura, História e Crítica*. Rio de Janeiro: Imago, 2002.

SANTAELLA, Lucia. *Matrizes da linguagem e pensamento: sonora, visual e verbal*. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SANTAELLA, Lucia. *O que é Semiótica*. São Paulo, Brasiliense, 1983.

SANTAELLA, Lucia; NOTH, Winfried. *Imagem: cognição, semiótica, mídia*. 3ª ed. São Paulo: Iluminuras, 2001.

SHEFF, David. *Game Over: How Nintendo Conquered The World*. New York: Vintage, 1994.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon -The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. New York: Three River Press, 2001.

XAVIER, Ismail. *Do texto ao filme: a trama, a cena e a construção do olhar no cinema*. In: PELLEGRINI, Tânia et al. *Literatura, cinema e televisão*. São Paulo: Editora Senac: Instituto Itaú Cultural, 2003.

Referências Filmográficas

Harry Potter e o cálice de fogo (*Harry Potter and the Goblet of fire*) Inglaterra/EUA, 2005 Suspense/Ação, 157 min.

A Era do Video Game. Discovery Channel (2007). Emissão em 16 de maio de 2007.

Jogo de PC

Harry Potter e o cálice de fogo Electronic Arts – PC, 2005.

Referências - fontes eletrônicas

J.K. Rowling Official Site. Disponível em <<http://www.jkrowling.com/en/>>- Acesso em: 30 de abril de 2009, às 01:04

Mike Newell at IMDB. Disponível em <<http://www.imdb.com/name/nm0001565/>> - Acesso em: 01 de maio de 2009, às 22:40

EA Video Games. Disponível em <<http://www.ea.com>> - Acesso em: 02 de maio de 2009, às 01:08

Harry Potter and the Order of the Phoenix at IMDB. Disponível em <<http://www.imdb.com/title/tt0373889/>> - Acesso em 15 de abril de 2009, às 22:50

Anexos

Harry Potter e o Cálice de Fogo

Ficha Técnica:

Título Original: Harry Potter and the Goblet of Fire

Gênero: Aventura

Tempo de Duração: 157 minutos

Ano de Lançamento (EUA): 2005

Estúdio: Warner Bros. / Heyday Films

Distribuição: Warner Bros.

Direção: Mike Newell

Roteiro: Steven Kloves, baseado em livro de J.K. Rowling

Produção: David Heyman

Música: Patrick Doyle

Fotografia: Roger Pratt

Desenho de Produção: Stuart Craig

Direção de Arte: Mark Bartholomew, Alastair Bullock, Alan Gilmore, Neil Lamont e Gary Tomkins

Figurino: Jany Temime

Edição: Mick Audsley

Efeitos Especiais: Animal Logic / Double Negative / Gentle Giant Studios Inc. /

Industrial Light & Magic / Rising Sun Pictures / The Moving Picture Company / The Orphanage

Notas do jogo Harry Potter e o Cálice de Fogo nas principais revistas e sites especializados em jogos de videogames:

IGN 7.2/10

Worth Playing 4/10

GameZone 8/10

Eurogamer 6/10

G4 - X-Play 3/5

AceGamez 5/10

PC Gameworld 70/100

Loaded Inc 7/10

PGNx Media 8/10

Cheat Code Central 3.5/5

Gametrailers 5.8/10

PC Gamer 35/100

Computer Gaming World 3/5

Computer Games Mag 4/5